

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah proses perubahan atau pendewasaan diri, yang berawal dari tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak biasa menjadi biasa dan dari yang tidak paham menjadi paham. Oleh sebab itu pendidikan merupakan sarana dalam proses pembelajaran yang sangat berperan untuk menciptakan generasi yang mampu mengikuti perkembangan zaman (Ilham, 2019). Melalui pendidikan akan terjadi proses dalam pengembangan karakter pada siswa, mempunyai akhlak mulia serta ilmu pengetahuan yang dapat mengasah kemampuan intelektualnya (Febriyani et al., 2022). Namun dalam pendidikan tidak hanya menekankan pada ilmu pengetahuan dan daya hafal siswa saja melainkan lebih ke nilai-nilai dan cara berpikir siswa agar menjadi manusia yang unggul dan berkarakter (Annur et al., 2021). Dengan demikian sepatutnya pendidikan menjadi perhatian yang berfokus terhadap perkembangan IPTEK dan nilai-nilai dasar dalam berpikir yang nantinya mampu meningkatkan lulusan yang berkualitas dalam setiap pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran matematika (Astuti dan Dewi, 2021). Karena pendidikan dapat memberikan dampak yang baik untuk semua orang dalam menghadapi tantangan zaman yang semakin berkembang, sama halnya dalam mempelajari matematika sehingga seseorang akan mampu mencari solusi dari setiap persoalan yang dihadapi dengan proses berpikir yang dimiliki.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan di sekolah dasar dan salah satu pelajaran yang erat kaitannya dengan kehidupan nyata, tidak sedikit hal ataupun masalah yang ada disekeliling kita memerlukan ilmu matematika. Oleh sebab itu pelajaran matematika berperan penting, sehingga matematika diajarkan pada setiap satuan pendidikan di kelas dengan jam mengajar lebih banyak jika dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain (Sunismi, 20018). Sejalan dengan pendapat Kurino (2020) bahwa matematika merupakan salah satu

ilmu dasar yang memegang peranan penting baik dalam perkembangan ilmu pengetahuan maupun dalam membentuk kepribadian manusia. *National Council of the Teacher of Mathematics* (NCTM, 2000) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran matematika adalah (1) pembelajaran komunikasi (*math communication*), (2) berpikir tentang matematika (*thinking about matematika*), dan (3) memecahkan masalah (menyelesaikan soal matematika), (4) Belajar mengasosiasikan ide (hubungan matematis), (5) Mengembangkan sikap positif terhadap matematika (positif sikap terhadap matematika). Maka salah satu tujuan dari belajar matematika adalah meningkatkan kemampuan dalam berpikir, seperti *computational thinking* (Marfu, 2022). Maka dengan mempelajari matematika akan memberikan dampak yang positif untuk masa depan seseorang dalam menghadapi kehidupan nyata yang sering ditemui serta mampu melibatkan *computational thinking* nya.

Computational thinking adalah proses berpikir untuk menyelesaikan permasalahan dengan menemukan solusi yang kemudian diimplementasikan pada langkah-langkah yang teratur, efisien, dan juga logis (Lestari dan Roesdiana, 2023). Proses berpikir membutuhkan cara ataupun strategi dalam menyelesaikan suatu persoalan, demikian halnya dengan proses *computational thinking* itu sendiri, membutuhkan strategi penyelesaian yang tepat dalam menyelesaikan persoalan yang dihadapi (Fajri et al., 2019). Rodríguez-Martínez et al., (2020) mengungkapkan bahwa *computational thinking is the ability to solve problems, design systems, and understand human behavior based on different computer concepts and processes*. Sehingga kemampuan *computational thinking* merupakan kemampuan yang perlu diasah melalui latihan-latihan, dan merupakan salah satu pengetahuan dasar untuk kemampuan penyelesaian persoalan tingkat tinggi yang dibutuhkan insan abad ke-21.

Tujuan dari *computational thinking* pada siswa yaitu untuk mengarahkan siswa agar memiliki keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikatif serta keterampilan untuk berkolaborasi dalam menyelesaikan permasalahan yang

dihadapi (Ansori, 2020). *Computational Thinking* merupakan hal yang sangat diperlukan dalam pelajaran matematika. Dengan kemampuan *computational thinking* ini, seseorang dituntut untuk memproses masalah yang dihadapinya dalam bentuk urutan penyelesaian yang sesuai. *Computational thinking* dapat melatih seseorang untuk berpikir terstruktur, kreatif dan logis (Azmi dan Ummah, 2021). Keterampilan *computational thinking* pada abad 21 perlu terus digali dan dilatih sebagai cara utama dalam menyelesaikan permasalahan. Menurut Azizia et al., (2023) salah satu cara untuk mengembangkan *computational thinking* adalah dengan memberikan pertanyaan non-rutin. Dengan memberikan soal-soal non-rutin, bertujuan untuk melatih siswa supaya terbiasa memecahkan masalah dengan menggunakan kemampuan *computational thinking* nya.

Rich et al., (2019) mengungkapkan bahwa alasan untuk menggunakan *computation thinking* dalam pendidikan yaitu karena pada saat ini dunia semakin berorientasi pada komputer, dimana peserta didik perlu memahami prinsip-prinsip bagaimana komputer bekerja dan apa jenis masalah yang dapat diselesaikan menggunakan computer atau secara *computational*, sehingga nantinya akan sangat membantu anak Indonesia dalam menghadapi permasalahan yang lebih kompleks. Senada dengan Chan (2019) bahwa matematika berkaitan erat dengan *computational thinking* karena melibatkan pengenalan pola struktur masalah dan variabel yang dapat dipakai dengan nilai yang berbeda, seperti dekomposisi, pengenalan pola, berpikir algoritma dan abstraksi untuk memungkinkan modularitas dan pemecahan masalah yang lebih mudah karena penekanannya pada penalaran logis dan generalisasi, yaitu dari beberapa contoh hingga perumusan prinsip.

Namun temuan yang didapatkan di lapangan bahwa kemampuan *computational thinking* pada siswa masih belum terlatih, karena siswa tidak terbiasa menyelesaikan masalah yang non rutin serta siswa tidak berani bertanya ketika menghadapi persoalan yang sulit dan guru juga masih nyaman menggunakan metode pembelajaran yang hanya satu arah saja walaupun terkadang guru juga di

kurikulum sebelumnya menggunakan pembelajaran pendekatan saintifik tetapi tidak mengikuti sintaks yang tepat, sehingga mengaburkan makna serta tujuan yang ingin dicapai. Hal ini juga didukung dari hasil observasi yang dilakukan Supiarmo et al., (2021) yang mengungkapkan bahwa saat ini kemampuan *computational thinking* siswa berada pada kategori rendah, karena berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika di sekolah tersebut menginformasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan didominasi dengan metode ceramah, dan siswa juga tidak terbiasa memecahkan masalah matematika. Dengan demikian permasalahan ini juga menjadi faktor penyebab rendahnya kemampuan *computational thinking* siswa. Selain itu hasil observasi Hidayat dan Surmilasari (2023) bahwa siswa belum mampu mendeskripsikan soal dan menemukan pola penyelesaian latihan dengan tepat. Hal ini menggambarkan bahwa siswa mempunyai kemampuan *computational thinking* yang rendah dan perlu ditingkatkan. Hal ini juga diperkuat dari hasil observasi yang dilakukan Thalhah et al., (2021) di beberapa sekolah, ditemukan bahwa proses pembelajaran matematika belum secara maksimal memfasilitasi pengembangan kemampuan *computational thinking* pada siswa. Guru jarang menerapkan konten yang berkaitan dengan masalah sehari-hari untuk mengembangkan *computational thinking*. Akibatnya, kemampuan *computational thinking* siswa selama pelajaran matematika masih rendah. Sesuai dengan data yang diperoleh dari TIMSS, Indonesia berada di level rendah.

Dalam pembelajaran matematika, *computational thinking* diklasifikasikan sebagai keterampilan kognitif, yang dimana prosesnya dimulai dengan memperkenalkan siswa untuk memecahkan masalah yang kompleks dan sulit kemudian mengubahnya menjadi tahap yang lebih sederhana. Guru juga dapat meminta siswa untuk mengenali pola yang ada dalam masalah dan kemudian membuat serangkaian tahapan baru untuk mendapatkan solusi atau menarik kesimpulan dari simulasi (Helsa, 2023). Berbagai realita dari permasalahan yang sudah disebutkan maka *computational thinking* sangat diperlukan untuk mengembangkan cara berpikir siswa di era teknologi yang semakin berkembang

saat ini untuk perubahan pendidikan di masa depan. Hal ini dibuktikan dari negara Iran yang menginformasikan komunitas pendidikan matematika yang lebih besar dengan komunitas Iran sebagai negara berkembang untuk mengintegrasikan *computational thinking* ke dalam kurikulum resmi. Menurutnya meskipun negara yang berbeda memiliki masalah yang berbeda satu sama lain dan pengembang kurikulum harus mengingat masalah lokal tetapi mereka juga harus mempersiapkan warganya untuk persyaratan abad ke-21. Dalam hal ini, *computational thinking* adalah keterampilan yang diperlukan bagi siswa Iran di abad ke-21 (Rafiepour dan Farsani, 2021). Maka terbukti bahwa *computational thinking* sudah banyak diterapkan dinegara lain untuk melatih siswa dalam berpikir dan menjadi bagian dalam menyelesaikan persoalan yang dianggap sulit dengan langkah yang lebih sederhana.

Selain itu Taman et al., (2021) mengungkapkan bahwa *computational thinking* telah dipelajari dalam berbagai bidang pendidikan seperti ilmu komputer, sains, matematika, dan teknologi. Keunggulan pendidikan ilmu komputer telah meningkat di sekolah-sekolah K-12 Korea Selatan dengan efek Kurikulum Nasional Revisi 2015 dan Rencana Nasional untuk Mengaktifkan Pendidikan Perangkat Lunak. Selain itu, ada upaya aktif untuk memasukkan *computational thinking* ke dalam kelas sains, teknologi, dan matematika. Oleh sebab itu proses pembelajaran matematika di sekolah dasar dikembangkan tidak hanya membuat siswa mampu dan mahir berhitung tetapi juga mampu secara komprehensif menyelesaikan berbagai permasalahan dalam konteks kehidupan secara tepat. Pembelajaran dengan menyertakan kemampuan *computational thinking* merujuk pada gaya kognitifnya akan memberikan pengalaman berharga pada siswa sebagai bekal dirinya dalam menghadapi polemik dan fenomena kehidupan di masyarakat nantinya (Fajri et al., 2019). Karena matematika adalah pelajaran yang dapat memperkenalkan dan mengembangkan keterampilan *computational thinking* kepada siswa (Cahdriyana dan Richardo, 2020). Sehingga dengan *computational*

thinking dilibatkan dalam pembelajaran matematika akan memberikan pengajaran yang berharga kepada siswa untuk menyelesaikan persoalan yang dihadapi.

Noviyanti et al., (2023) menyebutkan bahwa hasil yang diperoleh dalam penelitian yang dilakukan yaitu kemampuan *computational thinking* pada siswa sekolah dasar mengalami peningkatan setelah diberi perlakuan pembelajaran berdiferensiasi. Perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu menggunakan model *discovery learning* dengan LKPD berbasis komik menggunakan aplikasi *canva for education* ditinjau dari *self regulated learning* pada siswa. Hasil penelitian Astuti et al., (2023) ditemukan bahwa kemampuan *computational thinking* pada siswa meningkat, media yang dikembangkan mencapai proses valid, praktis dan efektif. Kemampuan *computational thinking* sangat relevan dengan tujuan pembelajaran matematika yaitu kemampuan pemecahan masalah. Namun berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu menggunakan model *discovery learning* terhadap *computational thinking* dengan LKPD berbasis komik menggunakan aplikasi *canva for education* ditinjau dari *self regulated learning* pada siswa. Penelitian Anggriani, (2023) menunjukkan bahwa kemampuan *computational thinking* pada siswa dengan kemampuan numerik tinggi dalam menyelesaikan soal HOTS mampu memenuhi semua indikator kemampuan *computational thinking* yaitu dekomposisi, pengenalan pola, berpikir algoritma, serta generalisasi dan abstraksi. Namun perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu menggunakan model *discovery learning* dengan LKPD berbasis komik menggunakan aplikasi *canva for education* ditinjau dari *self regulated learning* pada siswa. Sedangkan hasil penelitian Supiarmo et al., (2021) yang menginformasikan bahwa kemampuan *computational thinking* siswa yang mempunyai tingkat *self-regulated learning* tinggi dan sedang tidak memiliki perbedaan yang signifikan, karena kemampuan *computational thinking* siswa terbatas pada tahap pengenalan pola. Terlihat perbedaan dari penelitian yang akan dilakukan yaitu menggunakan model *discovery learning* dengan LKPD berbasis komik menggunakan aplikasi *canva for education*. Maka keterbaruan dalam

penelitian yang akan dilakukan yaitu penerapan model *discovery learning* dengan menggunakan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang menarik dan menyenangkan berbasis komik menggunakan aplikasi *canva for education* sehingga diharapkan nantinya dapat menjadi pembelajaran yang penuh kebermaknaan terhadap *computational thinking* pada siswa ditinjau dari *self regulated learning*.

Pembelajaran penemuan atau *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga siswa memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahui tidak melalui pemberitahuan, namun ditemukan sendiri (Wati dan Sartiman, 2019). Model *discovery learning* bertujuan untuk membantu siswa mempelajari apa yang tidak diketahuinya melalui kegiatan penemuan dalam proses pembelajaran yang telah direkayasa (Haryadi dan Pratiwi, 2021). Dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* ini, siswa akan lebih senang dan puas dalam belajar. Karena siswa tersebut mampu dan berhasil menemukan konsep atau jalan keluar dari masalah pembelajaran tersebut (Tampubolon et al., 2022). Sejalan dengan pendapat Asmara dan Afriansyah (2018) bahwa dengan *discovery learning* memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk belajar melakukan aktivitas “bekerja” dalam mempelajari matematika, siswa diberi kesempatan mengembangkan strategi belajarnya secara mandiri ataupun berinteraksi serta berkelompok dengan sesama siswa maupun dengan guru. Dengan kegiatan seperti itu, siswa akan lebih nyaman dan tidak merasa tertekan saat pembelajaran matematika berlangsung.

Hasil penelitian Rindana (2023) menunjukkan bahwa penggunaan model belajar di kelas dengan *discovery learning* membantu meringankan tugas guru karena siswa sudah bisa sendiri dan bisa memperolehnya dengan mudah. Model belajar *discovery learning* menjadi tepat, cocok, dan dapat membantu guru matematika dalam menyampaikan materi. Pembelajaran *discovery learning* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran matematika untuk mengembangkan kemampuan *computational thinking* pada siswa (Kurniadi dan Purwaningrum,

2018). Dengan adanya motivasi, efikasi diri dan keterampilan belajar mandiri dapat meningkatkan berpikir pada peserta didik (Sánchez et al., 2019). Selain itu model pembelajaran *discovery learning* berbantuan E-learning lebih efektif digunakan dibanding dengan pembelajaran langsung dalam pencapaian kemampuan pemecahan masalah matematika (Ningsih dan Pramaeda, 2020). Maka dengan model *discovery learning* dapat menjadikan siswa semangat untuk menemukan solusi disetiap persoalan yang dihadapi dalam pembelajaran matematika dengan ditunjang dukungan yang kuat dalam proses pengembangan *computational thinking* nya.

Mengembangkan *computational thinking* merupakan jawaban dari tantangan zaman, yang tentunya akan memberi dampak khususnya bagi guru matematika, karena mengingat *computational thinking* erat kaitannya dengan matematika (Liu dan Wang, 2010). Yang et al., (2018) mengungkapkan bahwa untuk mengembangkan *computational thinking* dalam pembelajaran di kelas diperlukan beberapa tahapan seperti: (a) memahami *computational thinking* (b) merancang konsep/desain pembelajaran (c) mengintegrasikan konsep dan ilmu pedagogi. Maka dalam mengembangkan *computational thinking* hendaklah memahami terlebih dahulu *computational thinking* tersebut, sehingga relevansi dengan langkah pembelajaran dalam model *discovery learning* dan dapat mendukung pemahaman tersebut melalui stimulus yang diberikan pada tahap awal pembelajaran, lalu pada tahap merancang pembelajaran juga berkaitan dengan langkah pembelajaran *discovery learning* yaitu *data collection* atau pengumpulan data dengan mendesain pembelajaran yang akan digunakan, selanjutnya pada tahap mengintegrasikan konsep dan ilmu pedagogi berhubungan dengan langkah *discovery learning* yaitu *generalization* dengan menggabungkan kesimpulan hingga mendapatkan solusi yang efektif.

Menurut (Malik, 2022) *computational thinking* juga dipengaruhi dari faktor afektif pada siswa, salah satu sisi afektif yang dimaksud yaitu *self regulated learning* (SRL) yang dimana dengan perubahan tingkah laku yang muncul selama

berlangsungnya proses pembelajaran. Keefektifan siswa yang ingin dicapai dalam meningkatkan kemampuan *computational thinking* adalah pembelajaran yang diatur sendiri yaitu SRL. *Self regulated learning* adalah proses pembelajaran seseorang yang mampu menetapkan tujuan belajarnya dan kemudian berusaha memonitor, mengatur, mengontrol kognisi, motivasi dan tingkah lakunya agar sesuai dengan tujuan dan kondisi konstektual dari lingkungannya. Hal ini dapat dimaknai bahwa *self regulated learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan dan mengelola sendiri pembelajarannya (Zubaidah, 2020). Sejalan dengan pendapat Marbun et al., (2021) bahwa dengan SRL siswa melakukan kegiatan belajar tanpa paksaan, sadar akan tujuan pembelajaran, dan mampu memecahkan masalah berdasarkan konsep yang tepat tanpa bantuan orang lain.

Self regulated learning (SRL) menjadi aspek penting untuk menunjang proses pembelajaran yang sedang berlangsung, hal ini sejalan dengan pendapat Granberg et al., (2021) bahwa *self regulated learning* (SRL) dapat digambarkan sebagai kompetensi utama yang perlu diupayakan untuk dicapai oleh sistem pendidikan dalam pembelajaran matematika. Penggunaan *self-regulated learning* (SRL) pada siswa di sekolah dasar ketika pembelajaran matematika di kelas mempengaruhi efektivitas penggunaan strategi, metode, teknik, dan materi, serta berdampak pada kemampuan mereka dalam mengambil keputusan yang efektif dan tepat (Çetin, 2022). *Self regulated learning* (SRL) dapat dilihat jika siswa dengan tingkat SRL yang berbeda memiliki kemampuan *computational thinking* yang berbeda dalam menyelesaikan tugas. Siswa dengan tingkat SRL yang tinggi dapat mencapai tahap dekomposisi, abstraksi, algoritma, dan pengenalan pola. Siswa dengan tingkat SRL menengah dapat mencapai tahap dekomposisi, abstraksi, dan algoritma. Siswa dengan tingkat SRL yang rendah hanya dapat mencapai salah satu komponen saja. Sehingga *self regulated learning* dapat mempengaruhi *computational thinking* pada siswa (Rahmadhani dan Mariani, 2021).

Fakta yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa masih rendahnya *self regulated learning* pada siswa dalam proses pembelajaran, seperti kurangnya rasa percaya diri, tidak semangat serta selalu perlu diarahkan atau dibimbing oleh guru agar tercapai tujuan yang ingin dicapai. Hal tersebut dibuktikan dalam penelitian Afrizawati et al., (2021) menunjukkan bahwa kemandirian belajar yang belum “ajeg” mencakup perilaku terlambat ke sekolah, tidak menyelesaikan tugas-tugas sekolah dengan alasan tertinggal di rumah, mencontek pada saat ulangan, kurang memanfaatkan fasilitas perpustakaan sebagai sumber belajar, serta pernyataan beberapa siswa yang mengatakan bahwa belajar di sekolah tidak akan mempengaruhi hasil belajar yang dicapainya, karena anggapan negatif dari luar tentang dirinya. Namun dalam teori dan praktiknya *self regulated learning* (SRL) pada siswa merupakan kemandirian belajar yang layak dikembangkan pada siswa, berbagai penelitian tentang SRL merekomendasikan bahwa SRL merupakan penyumbang keberhasilan belajar siswa yang penting (Purwoko, 2021). Maka *self regulated learning* juga berperan penting untuk keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Karena dengan adanya *self regulated learning* pada siswa dapat memberikan dampak yang positif terhadap keberlangsungan kehidupan dimasa mendatang.

Berdasarkan dari hasil kajian empiris diduga dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan *computational thinking* yang ditinjau dari *self regulated learning* pada siswa. Maka peneliti mengangkat judul “Pengaruh *discovery learning* dalam pembelajaran matematika terhadap *computational thinking* ditinjau dari *self regulated learning* (SRL) pada siswa”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai faktor yang dapat mempengaruhi model *discovery learning* terhadap *computational thinking* ditinjau dari *self regulated learning* pada siswa diantaranya:

1. Kemampuan *computational thinking* pada siswa masih kurang, ketika mengalami kesulitan siswa tidak berani bertanya.
2. Siswa lebih sering menghafal rumus dari pada menemukan langkah-langkah penyelesaian matematika.
3. Siswa hanya mengikuti contoh soal yang diberikan oleh guru, dan ketika dibedakan siswa mengalami kesulitan dalam penyelesaian soal.
4. Pembelajaran yang disampaikan oleh guru masih kurang melibatkan siswa dalam menggali pengetahuannya, sehingga pembelajaran hanya satu arah saja, dengan begitu siswa hanya menerima tanpa melatih proses berpikir secara *computational*.

1.3 Pembatasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti jelaskan di atas, maka peneliti memfokuskan untuk meneliti pengaruh model *discovery learning* terhadap *computational thinking* ditinjau dari *self regulated learning* pada siswa. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model *discovery learning* yang menarik dan menyenangkan dengan aplikasi *canva*, hasil belajar matematika dilihat dari *computational thinking* pada siswa, kriteria pada *self regulated learning* yaitu tinggi dan rendah. Materi pelajaran yang dipelajari pada penelitian ini adalah materi volume di kelas V Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan penelitian tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan *computational thinking* antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dan siswa yang menggunakan pembelajaran saintifik?
2. Apakah terdapat interaksi antara pembelajaran dengan *discovery learning* dan *self regulated learning* terhadap *computational thinking*?

3. Apakah terdapat perbedaan *computational thinking* antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran *discovery learning* dan siswa yang belajar dengan model pembelajaran saintifik pada siswa yang memiliki *self regulated learning* tinggi?
4. Apakah terdapat perbedaan *computational thinking* antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran *discovery learning* dan siswa yang belajar dengan model pembelajaran saintifik pada siswa yang memiliki *self regulated learning* rendah?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan *computational thinking* antara siswa yang belajar dengan model *discovery learning* dan siswa yang belajar dengan model pembelajaran saintifik.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat interaksi antara pembelajaran model *discovery learning* dan *self regulated learning* terhadap *computational thinking* pada siswa.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan *computational thinking* antara siswa yang belajar dengan model *discovery learning* dan siswa yang belajar dengan model pembelajaran saintifik pada siswa yang memiliki *self regulated learning* tinggi.
4. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan *computational thinking* antara siswa yang belajar dengan model *discovery learning* dan siswa yang belajar dengan model pembelajaran saintifik pada siswa yang memiliki *self regulated learning* rendah.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau masukan bagi perkembangan ilmu matematika dalam pentingnya pengaruh model *discovery learning* terhadap *computational thinking* ditinjau dari *self regulated learning* pada siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Memberikan manfaat untuk beberapa pihak diantaranya: Bagi Peneliti, dapat menambah pengalaman, wawasan dan gambaran tentang pengaruh model *discovery learning* terhadap *computational thinking* dan *self regulated learning* pada materi matematika kelas V.

Bagi Guru, dapat menambah wawasan dan solusi permasalahan mengenai model pembelajaran *discovery learning* terhadap *computational thinking* ditinjau dari *self regulated learning* pada siswa.

Bagi Siswa, agar dapat memberikan masukan dalam meningkatkan kemampuan *computational thinking* dan *self regulated learning* dengan memperhatikan faktor yang dapat memengaruhi.

Bagi Lembaga Pendidikan, untuk menambah kesadaran berbagai komponen penyelenggaraan pendidikan dalam proses menjadikan pendidik yang profesional dan berkualitas. Serta tumbuhnya suasana pembelajaran yang aktif di sekolah. Bertambahnya upaya peningkatan mutu pembelajaran matematika. Dan bagi pembaca mendapatkan informasi mengenai pengaruh model *discovery learning* dalam pembelajaran matematika terhadap *computational thinking* ditinjau dari *self regulated learning* pada siswa.

1.7 Signifikansi Penelitian

Penelitian yang peneliti lakukan sangat signifikan dengan kebutuhan peneliti khususnya dan dunia pendidikan jenjang sekolah dasar pada umumnya.